



Centro Universitário de Brasília – UniCEUB  
Faculdade de Ciências da Educação E Saúde – FACES

LUCAS ALMEIDA DOS SANTOS

## **INFLUÊNCIA DA COGNIÇÃO NO DESEMPENHO DE MODALIDADES COLETIVAS**

Brasília  
2016

LUCAS ALMEIDA DOS SANTOS

**INFLUÊNCIA DA COGNIÇÃO NO DESEMPENHO DE  
MODALIDADES COLETIVAS**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado como requisito parcial à  
obtenção do grau de Licenciatura em  
Educação Física pela Faculdade de  
Ciências da Educação e Saúde Centro  
Universitário de Brasília – UniCEUB.

Orientador: Prof. MSc Sérgio Adriano Gomes

Brasília  
2016

LUCAS ALMEIDA DOS SANTOS

**INFLUÊNCIA DA COGNIÇÃO NO DESEMPENHO DE  
MODALIDADES COLETIVAS**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado como requisito parcial à  
obtenção do grau de Licenciatura em  
Educação Física pela Faculdade de  
Ciências da Educação e Saúde Centro  
Universitário de Brasília – UniCEUB.

Brasília, 15 de junho de 2016.

**BANCA EXAMINADORA**

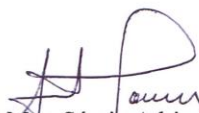
Orientador: Prof. Msc. Sérgio Adriano Gomes

Examinador: Prof.º Dr. Arthur José Medeiros De Almeida

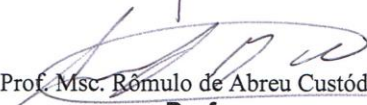
Examinador: Prof.º Msc. Rômulo de Abreu Custódio

## **ATA DE APROVAÇÃO**

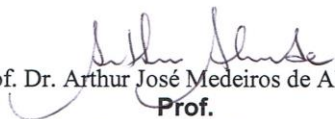
De acordo com o Projeto Político Pedagógico do **Curso de Educação Física do Centro Universitário de Brasília - UniCEUB**, o (a) acadêmico Lucas Almeida dos Santos foi aprovado (a) junto à disciplina da licenciatura **Trabalho de Conclusão de curso – Apresentação**, com o trabalho intitulado **ANÁLISE DA INFLUÊNCIA DA COGNIÇÃO NO DESEMPENHO DOS PRATICANTES DE MODALIDADES COLETIVAS**



Prof. Msc. Sérgio Adriano Gomes  
**Prof.**  
**Presidente**



Prof. Msc. Rômulo de Abreu Custódio  
**Prof.**  
**Membro da Banca**



Prof. Dr. Arthur José Medeiros de Almeida  
**Prof.**  
**Membro da Banca**

**Brasília, DF, 15 / 06 / 2016**

## RESUMO

**Introdução:** O Processo de ensino e aprendizagem das modalidades esportivas coletivas pressupõe um planejamento dos conteúdos. As pesquisas em cognição demonstraram que os atletas peritos processam mais rápido e com qualidade a informação em curto período de tempo, desta forma com sua experiência cognitiva em suas ações de jogo são considerados peritos, pois compreendem mais rápido o que fazer. **Objetivo:** O presente estudo teve por objetivo analisar o desenvolvimento da cognição no desempenho de praticantes de modalidades coletivas em situações problemas de jogo. **Metodologia:** O presente estudo realizou uma revisão de literatura de característica exploratória com objetivo de identificar a importância das situações Problemas nos jogos esportivos. Foram revisados artigos publicados no período de 1985 a 2010. **Revisão de Literatura:** Modalidades esportivas coletivas; Jogos de situação problema; Jogos de setores. **Conclusão:** Conclui-se que a cognição é de suma importância no desempenho de atletas em modalidades esportivas.

**PALAVRAS CHAVE:** Esporte; Modalidades Esportivas; Cognição; Desempenho.

## **ABSTRACT**

**Introduction:** The process of teaching and learning of collective sports requires planning of the contents. Research in cognition have shown that experts athletes process more quickly and with quality information in a short period of time, in this way with their cognitive experience in their game actions are considered experts because they understand more quickly what to do. **Objective:** This study aimed to analyze the development of cognition in the performance of team sports practitioners in problem gambling situations. **Methodology:** This study conducted an exploratory feature of literature review in order to identify the importance of situations Problems in sports games. published articles were reviewed from 1985 to 2010. **Literature Review:** collective sports modalities; situation games problem; sectors games. **Conclusion:** We conclude that cognition is of paramount importance in the performance of athletes in sports.

**Keywords:** Sports; Cognition; Performance.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>8</b>
<b>2 MATERIAIS E MÉTODOS.....</b>	<b>9</b>
<b>3 REVISÃO DA LITERATURA.....</b>	<b>10</b>
<b>3.1 Modalidades Esportivas Coletivas . ....</b>	<b>10</b>
<b>3.2 Jogos de Situação problema . ....</b>	<b>14</b>
<b>3.2.2 Jogo de Ataque lançado . ....</b>	<b>15</b>
<b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>16</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>17</b>
<b>ANEXO 1.....</b>	<b>20</b>
<b>ANEXO 2.....</b>	<b>21</b>
<b>ANEXO 3 . ....</b>	<b>22</b>
<b>ANEXO 4 . ....</b>	<b>23</b>
<b>ANEXO 5 . ....</b>	<b>24</b>
<b>ANEXO 6 . ....</b>	<b>25</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O Processo de ensino e aprendizagem das modalidades esportivas coletivas pressupõe um planejamento dos conteúdos – que desenvolva de forma espiral ascendente, observando todas as dimensões que cercam essa atividade em função de um objetivo pretendido principalmente acerca daquilo que será ensinado, selecionando o modo que será ensinado (GIMENO SACRISTÁN, 2000).

A cognição é um conceito comum para designar todos os processos ou estruturas que se relacionam com a consciência e o conhecimento, entre eles, a percepção e o pensamento (Dorsch et al., 2001). O termo cognição deriva do latim *cognitio*, que significa: conhecimento, consciência (Moreira, 2005).

As pesquisas em cognição demonstraram que os atletas peritos processam mais rápido e com qualidade a informação em curto período de tempo, pois tem muitos anos de prática e experiência significa horas de treinamento, participações e competições, observação e leitura específica, para aprimoramento do próprio desempenho (DANTAS; MANOEL, 2005).

Atletas com experiência cognitiva em suas ações de jogo são considerados peritos (*expert*), pois compreendem mais rápido o que fazer (tempo), como fazer (espaço) e quando fazer (situação) afundo desta forma as técnicas inerentes a necessidades dos jogos esportivos coletivos (GRECO, 2001; OLIVEIRA et al., 2003).

Atletas experientes se caracterizam por possuírem habilidades de percepção superior, especialmente em termos de antecipação, habilidade superior de tomada de decisão, sobretudo em termos de conhecimento tático e superior execução de habilidades motoras, através de movimentos automáticos e adaptáveis (MESQUITA; GRAÇA, 2002; WILLIAMS, 2002; BAKER et al., 2005; TENEBBAUM; LIDOR, 2005).

A prática dos Jogos Esportivos Coletivos (JECs), por meio de intervenções pautadas em situações problema (SPs) são uma estratégia que parte do jogo em sua globalidade e buscar estimular ao aluno/atleta a forma integral. Proporcionado vivência e aprendizagens significativas e autônomas, uma vez que, a situação problema é uma situação onde o aluno tem um espaço para a reflexão de esquemas já apreendidos e os alunos são tratados como agentes ativos do processo de ensino e aprendizagem nesse contexto. Para enfrentar a situação problema, o aluno precisa



se envolver na tarefa, sendo ele um agente responsável direto pela execução e cooperação, nas relações entre as pessoas e objetos envolvidos (MACEDO, 2000).

O Teaching Games for Understanding (TGFU) é um modelo de ensino que auxilia tanto treinadores quanto professores a avançar com conhecimentos e competências acerca do aprendizado do jogo no contexto esportivo ou da Educação Física Escolar. O TGFU adere bem ao estilo de ensino de descoberta guiada, em que o aluno é exposto a uma situação de jogo com os seus problemas táticos e é estimulado a procurar, verbalizar, discutir, explicar as soluções auxiliando pelas questões estratégicas do professor, com o objetivo de trazer a resolução do problema e respectivas soluções para um nível de compreensão consciente e de ação intencional sobre a tática do jogo (GRAÇA 1995).

Diante do contexto descrito o presente estudo teve por objetivo analisar o desenvolvimento da cognição no desempenho de praticantes de modalidades coletivas em situações problemas de jogo.

## **2 MATERIAIS E MÉTODOS**

O presente estudo realizou uma revisão de literatura de característica exploratória com objetivo de identificar a importância das Situações Problemas nos jogos esportivos. Foram revisados artigos publicados no período de 1985 a 2010.

Foi feita primeiramente uma leitura para pesquisar artigos relativos ao tema. Logo em seguida foi feita uma leitura para selecionar artigos que entrariam em uma leitura analítica, que por sua vez, foi feita analisar cada um dos artigos. E para finalizar uma leitura realizada para compreender o tema principal do estudo.

Sendo assim, foram apresentados conceitos e ideias relevantes de diferentes autores no que se refere à utilização das situações problemas nos jogos esportivos coletivos, ressaltando os benefícios que essa prática pode trazer aos atletas experientes.

Portanto foram coletadas citações por meio de parafraseamento de diversos autores, a fim de esclarecer o tema proposto no projeto de pesquisa, sendo estas seguidas pelas considerações pessoais do pesquisador sobre o assunto.

### **3 REVISÃO DA LITERATURA**

#### **3.1 MODALIDADES ESPORTIVAS COLETIVAS**

Nos Jogos Esportivos Coletivos (JECs), as ações são determinadas do ponto de vista tático (GRECO, 2002). A capacidade tática do atleta é constituída pela interação dos processos cognitivos que desencadeiam tomadas de decisões, as quais objetivam a execução motora direcionada à obtenção da meta desejada (GRECO; BENDA, 1998).

A ação se materializa nos esportes pela transformação dos processos mentais em uma habilidade motora, que o atleta executa o mais próximo das exigências situacionais, uma técnica de movimento automatizada, assim, nesta realização motora, é determinar seu comportamento cognitivo (GRECO, 1999).

O gesto esportivo determinado pela tomada de decisão, implica em uma função do intelecto, uma atividade cognitiva, ou seja, uma ação tática. Devido à continuidade, à velocidade, à amplitude, à variabilidade e ao número de mudanças do contexto do jogo, o atleta está obrigado a decidir e elaborar respostas, ações táticas, certas, precisas e rápidas (OLIVEIRA et al., 2003).

A tomada de decisão em Jogos Esportivos Coletivos depende de mecanismos cognitivos, que são operados serialmente ou em paralelo em consequência do nível de habilidade ou experiência de performance (TAVARES et al., 2006).

Atletas experientes possuem um conhecimento que permite a focalização de estímulos relevantes, já que possuem conscientização da situação, assim são capazes de tomar decisões rapidamente ou antecipadamente (GRECO, 2002).

O conhecimento é definido como um processo de perceber e pensar um saber seguro de uma conjuntura, que se pode provar e corresponder à realidade (DORSCH et al., 2001). O conhecimento tático é o conhecimento em ação, que possibilita ao atleta tomar decisões táticas (GRÉHAIGNE et al., 1995).

Nos Jogos Esportivos coletivos o conhecimento utilizado pelos atletas não é um conhecimento geral, mas sim um conhecimento específico da modalidade em questão (COSTA et al., 2002). Os atletas experientes distinguem-se dos demais não apenas pelos seus atributos técnicos e físicos, mas também pela sua inteligência tática (WILLIAMS et al., 1993).

A decisão sobre “o que fazer”, “como fazer”, e “quando fazer” constitui-se como um parâmetro imprescindível para a análise da situação e possibilita ao atleta comporta-se de maneira inteligente durante uma partida (GRECO; BRENDA, 1998).

Distinguem-se dois tipos de conhecimento táticos nas ciências do esporte, o conhecimento tático declarativo e o conhecimento tático processual. O Conhecimento tático declarativo refere-se à capacidade do atleta de saber “o que fazer”, isto é, conseguir declarar de forma verbal ou escrita qual a melhor decisão a ser tomada e o porque desta decisão. O Conhecimento tático processual refere-se a “como fazer”, é a capacidade do atleta de operacionalizar a ação, está intimamente ligado a ação motora em si (ALLARD; BUNETT et al., 1985).

O conhecimento tático declarativo e o tático processual interagem, pois a forma como o atleta vai executar uma ação no jogo está relacionada com a forma como ele compreende o cenário específico (PAULA, 2000; GRECO, 2007).

As características principais das Situações Problemas (SPs), é de que estas são momentos significativos do jogo, as quais apresentam um obstáculo (situação de impasse), onde a decisão pelo “o que fazer” se dará através do entendimento do jogo (MACEDO, 2000).

A SPs é uma situação onde o aluno tem um espaço para a reflexão de esquemas já apreendidos e os alunos são tratados como agentes ativos do processo de ensino aprendizagem. O autor ainda salienta que, para jogar e enfrentar a SPs, o aluno precisa se envolver na tarefa, sendo ele um agente responsável direto pela execução e cooperação, nas relações entre as pessoas e os objetos envolvidos (MACEDO, 2000).

Os Jogos Esportivos Coletivos (JECs) constituem-se por situações que não podem ser reproduzidas de forma idêntica, tanto pelo fato de o jogo ser imprevisível

quanto pela subjetividade dos indivíduos que jogam uma vez que, o jogo lida com diferentes indivíduos (MOURA, 2004).

No processo didático relacionados aos JECs, acrescentamos, ainda, a necessidade de resolução de problemas também de forma coletiva, enfatizando o aprendizado social a partir da busca de consensos (MERIEU, 1998).

A percepção pode ser melhorada pela aquisição de conhecimento, conforme o processo de aprendizagem. Ela deve ser ponto de partida num processo de treino orientado para diminuir falhas de informação e observação. Seu treinamento deve ser feito através de movimentos específicos para que se adquira experiência da situação (SAMULSKI, 2002; MAHLO, 1970).

O desenvolvimento das funções cognitivas necessárias para atingir excelência no esporte não deve ser deixado ao seu próprio curso natural, isto é, deve ser controlado sensivelmente e metodologicamente, a qualidade dos processos de percepção, antecipação e tomada de decisão pode ser melhorada com treinamento objetivo-orientado.

Tradicionalmente o ensino de modalidades coletivas tem se baseado em uma estratégia que propõe o domínio de habilidades motoras antecedendo um envolvimento no jogo; deste modo, enfatizando capacidades físicas e técnicas mais do que um entendimento do jogo (GARGANTA, 2004; KROGER; ROTH, 2002; GRIFFIN, MITCHELL; OSLIN, 1997; GRÉHAIGNE; GODBOUT, 1995).

O treinamento técnico deve permitir que os atletas ajustem as habilidades para competir em situações complexas do jogo (BOMPA, 2005).

O ensino das habilidades do jogo deve levar em conta a natureza aberta das mesmas, pois na situação de jogo elas realizam-se de forma imprevisível (GRAÇA, 1995).

O técnico ou professor deve observar de que maneira os alunos percebem a situação problema, pois a educação perceptiva revela-se de importância capital na formação de jogadores de modalidades coletivas. O jogador deve ter liberdade de descobrir novas soluções para os problemas do jogo ou buscar a resposta na memória, conhecimentos táticos adquiridos (BAYER, 1986).

O comportamento tático deve ser consolidado de forma progressiva, ou seja, do conhecido para o desconhecido, do fácil para o difícil, do menos para o mais

complexo. Por exemplo: inicialmente com exercícios sem adversários, depois com adversários passivos, e sucessivamente nas condições de competição (WEINECK, 1999; GARGANTA, 1995; TAVARES, 1995).

Existem diferentes formas de ensinar os jogos coletivos, decorrentes de diversas interpretações e influências de várias correntes de pensamento (GARGANTA, 1995).

Técnicos e professores devem gradualmente ir diminuindo a quantidade de informação dadas aos atletas quando à elaboração de respostas, apoio e orientação nos processos de leitura de jogo e realização de ações, tornando-os cada vez mais autônomos (GRAÇA, 1995; e TAVARES, 1995).

Modificação estruturais no jogo, reduzem substancialmente a sua complexidade, favorecendo a aprendizagem. Assim contribuindo para um melhor entendimento tático do jogo: a simplificação das regras, a redução do número de jogadores, a modificação do espaço do jogo, a variação/redução de oponentes, as alterações das especificações dos materiais (MESQUITA, 2004; GRAÇA, 1995).

O quadro 1. Apresenta diferentes tipos de intervenção do processo de ensino, aprendizagem e treinamento das modalidades coletivas.

<b>Forma centrada nas técnicas (solução imposta)</b>	<b>Forma centrada no jogo formal (ensaio erro)</b>	<b>Forma centrada nos jogos condicionados (procura dirigida)</b>
	<b>Características</b>	
Das técnicas analíticas para o jogo formal	Utilização exclusiva do jogo formal	Do jogo para as situações particulares
O jogo é decomposto em elementos técnicos (passe, recepção, drible...)	O jogo não é condicionado em decomposto	O jogo é decomposto em unidades funcionais; jogo sistemático de complexidade crescente
Hierarquização das técnicas (1º a técnica A, depois a B etc.)	A técnica surge para responder a situações globais não orientadas	Os princípios do jogo regulam a aprendizagem
	<b>Consequências</b>	
Ações de jogos mecanizadas, pouco criativas; comportamentos estereotipados	Jogo criativo, mas com base no individualismo; virtuosismo técnico contrastando com anarquia tática	As técnicas surgem em função da tática, de forma orientada e provocada
Problemas a compreensão do jogo (leitura deficiente, soluções pobres)	Soluções motoras variadas, mas com inúmeras lacunas táticas e descoordenação das ações coletivas	Inteligência tática: correta interpretação e aplicação dos princípios do jogo; viabilização da técnica e criatividade nas ações de jogo

Fonte: GARGANTA (1995).

O quadro 2. Apresenta as variáveis estruturais que compõem o processo de ensino, aprendizagem e treinamento das modalidades esportivas coletivas que podem ser manipuladas para a criação de jogos de situação problema.

<b>Espaço</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• alterar a dimensão do terreno do jogo;</li> <li>• alterar a dimensão;</li> <li>• restringir áreas jogáveis (áreas onde não se pode finalizar, pisar, onde só se pode permanecer por um tempo determinado etc.);</li> <li>• incorporar zonas de finalização obrigatória (ex: entre as linhas de 6 a 9 metros no handebol etc);</li> <li>• obrigar os jogadores a mudar as posições que ocupam durante o jogo;</li> <li>• obrigar os jogadores a manter uma distância determinada uns dos outros e relativamente à bola.</li> </ul>
<b>Tempo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• limitar o tempo para a realização de determinadas ações (ex.: tempo para finalizar, tempo de posse de bola etc.);</li> <li>• limitar o tempo de permanência em determinadas áreas ou zonas (seja a permanência dos jogadores e/ou da bola);</li> <li>• determinar a passividade se não jogar num ritmo imposto;</li> <li>• acelerar/desacelerar o ritmo do jogo;</li> <li>• alterar o número de períodos de descanso do jogo.</li> </ul>
<b>Regras</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• variar o sistema de pontuação (ex.: se a bola tocar a rede=1 ponto, se tocar o aro=2 pontos, se entrar no cesto=3 pontos etc.);</li> <li>• eliminar algumas regras que ainda não sejam compreendidas;</li> <li>• introduzir novas regras (ex.: proibir passes recíprocos, proibir passe para trás, estipular um nº de passes antes de finalizar etc.).</li> </ul>
<b>Técnica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• modificar número, forma, tamanho ou composição da bola;</li> <li>• determinar o nº e a forma de contatos com a bola;</li> <li>• organizar situações que condicione, o uso de determinadas técnicas (ex.: passar com o interior do pé, passar por trás do corpo etc.).</li> </ul>
<b>Tática</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• variar o número de jogadores (igualdade ou desigualdade numérica. Ex.: 1x1, 2x2, 3x3, 2x1, 3x2, 1x2, 2x3 etc.);</li> <li>• determinar a função de alguns jogadores;</li> <li>• estabelecer um sistema de jogo em ataque e/ou defesa;</li> <li>• estabelecer as mudanças dos sistemas de jogo frente a determinadas circunstâncias.</li> </ul>

Fonte: GIMENEZ (1998)

### 3.2- Jogos de Situação Problema

Os grupos foram divididos em duas equipas com quatro atletas cada, depois se divide a quadra com cones em duas partes laterais iguais, deixando espaços entre eles para que os passes aconteçam. Os atletas não poderão passar de um lado para o outro, apenas a bola.

Os dois atletas deverão jogar dentro do seu setor podendo passar para o outro lado apenas dentro da área, sem poder sair dela, o mesmo poderá fazê-lo tanto no ataque quanto na sua defesa conforme a figura (Variação) a seguir. Os toques na bola podem ser limitados para tornar o jogo mais dinâmico e favorável o jogo de duplas (2x1). Os goleiros poderão jogar em qualquer lado da quadra, mas não poderão passar entre os cones. As jogadas mas executadas podem deixar a outra equipa em vantagem, como por exemplo um ataque mal sucedido.



Fonte: ANDRADE (2013).

### 3.2.2- Jogo de Ataque Lançado

Divide-se o grupo em duas equipes formadas por quatro atletas cada. O jogo de ataque lançado será caracterizado por uma espécie de linha de impedimento, aqui no quadro acima representado pelo traço vermelho, em cima da linha central da quadra. O atleta não poderá receber a bola no ataque, nem estar esperando pelo passe, poderá receber apenas se o passe for feito antes de sua saída, como funciona na regra de impedimento no futebol. Os atletas poderão trocar passes entre si quantas vezes forem possíveis e necessárias.

Após passar o meio da quadra, a equipe deverá manter a bola neste setor, se a bola retornar a quadra de defesa o jogo deverá reiniciar, sendo assim, os atletas somente voltarão ao ataque se forem lançados novamente. O goleiro não poderá fazer o lançamento direto em sua saída de meta, obrigatoriamente deverá repor a bola na sua quadra de defesa, obrigando assim os atletas a executarem o passe ofensivo. O jogo poderá ter toques liberados facilitando assim a condução e o controle de bola na defesa. Se a equipe adversária recuperar a bola, passará também pelo mesmo jogo de regras.



Fonte: ANDRADE (2013).

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante deste estudo de revisão de literatura podemos interferir que métodos centrados na Situações Problemas contribuem mais para o desenvolvimento cognitivo do que os métodos centrados na execução das técnicas.

Nesse sentido o processo de ensino, aprendizagem e treinamento deve contemplar o desenvolvimento integral dos atletas de modalidades esportivas coletivas, ou seja promover o desenvolvimento cognitivo em suas tomadas de decisão.



## REFERÊNCIAS

- GIMENO SACRISTÁN J. O currículo: os conteúdos do ensino ou uma análise prática. In:.; PÉREZ GÓMEZ, A. I. Compreender e transformar o ensino. 4. ed. Porto Alegre: ArtMed, 2000. Cap. 6, p. 119-148.
- GRECO, J. PABLO; BENDA, N. RODOLFO; Iniciação esportiva universal: 1. Da aprendizagem motora ao treinamento técnico. Editora UFMG, Belo Horizonte, 1998.
- MATIAS, CRISTINO; GRECO, PABLO. Cognição & Ação nos Jogos Esportivos coletivos, Ciências & Cognição 2010; Vol 15 (1). 20 de abril de 2010.
- MOURA, CAMILA, et al. Pedagogia do esporte: A importância da utilização da situação problema no processo de ensino e aprendizagem dos jogos esportivos coletivos, Grupo de Estudos em Pedagogia do Esporte – Faculdade de Educação Física – Universidade Estadual de Campinas (GEPEP-FEF-UNICAMP).
- TEOLDO, I. ; GRECO, P.J. ; MESQUITA, I. ; GRAÇA, A. ; GARGANTA, J. . O Teaching Games for Understanding (TGfU) como modelo de ensino dos jogos desportivos coletivos. Revista Palestra, v. 10, p. 69-77, 2010.
- DANTAS, L.E.P.T. e MANOEL, E.J. (2005). Conhecimento no desempenho de habilidades motoras: o problema do especialista motor. Em: Tani, G. (Ed.). Comportamento Motor Aprendizagem e Desenvolvimento (pp. 295-313). Rio de Janeiro: Guanabara Koogan.
- MACEDO L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS N. C. (2000) Aprender com jogos e situações-problema. Porto Alegre: Artes Médicas Sul.
- ALLARD, F. e BURNETTI, N. (1985). Skill in Sport. Can. J. Psychol., 39 (2), 294-312. Alves, J. (2004). Maestria e rendimento desportivo: o papel da percepção. Rev. Port. Ciênc. Desp., 4 (2), 38-42.
- GEERT, J.P.S.; WILLIAMS, A.M.; Kamp, D.V.J. e Ward, P. (2002). Visual search, anticipation and expertise in soccer goalkeepers. J. Sports Sci., 20 (3), 279-287.
- MESQUITA, I. e GRAÇA, A. (2002). Conhecimento Estratégico de um Levantador de Alto Nível. Rev. Treino Esportivo, 17 (março), 15-20.
- WILLIAMS, M. (2002a). Perceptual and Cognitive Expertise in Sport. Psychologist, 15 (8), 416- 417. Williams, M. (2002b). Visual search behavior in sport. J. Sports Sci., 20 (3), 169-170.
- TENEBAUM, G. e LIDOR, R. (2005). Research on Decision-Making and the Use of Cognitive Strategies in Sport Settings. Em: Hackfort, D. D e Lidor, R. (Eds.). Handbook of Research in Applied Sport and Exercise Psychology: International Perspectives (pp. 75-91).

GIMENO SACRISTAN, José. O currículo: uma reflexão sobre a prática. Porto Alegre: Artmed, 2000.

TAVARES, F.; Greco, P.J. e Garganta, J. (2006). Perceber, conhecer, decidir e agir nos jogos desportivos coletivos. Em: Tani, G.; Bento, O.J. e Petersen, S.D.R. (Eds.). *Pedagogia do Desporto* (pp. 284-298). Rio de Janeiro: Editora Guanabara.

OLIVEIRA, A.F.; Beltrão, B.F. e Silva, F.V. (2003). Metacognição e hemisfericidade em jovens atletas: direcionamento para uma pedagogia de ensino desportivo. *Rev. Paulista Ed. Fís.*, 17 (1), 5-15.

GRECO, P.J. (2002). Percepção. Em: Samulski, M.D. (Ed.). *Psicologia do Esporte: Manual para a Educação Física, Psicologia e Fisioterapia* (pp. 55-78). São Paulo: Manole

GRECO, P.J. (2007). Tomada de decisão nos jogos esportivos coletivos: o conhecimento tático-técnico como eixo de um modelo pendular. *Rev. Port. Ciênc. Desporto*, 7 (julho), 16-16.

PAULA, A.F.P. (2000). Processo de validação de teste para avaliar a capacidade de decisão tática e o conhecimento declarativo no voleibol: situações de ataque de rede. Dissertação de Mestrado, Programa de Pós Graduação em Treinamento Esportivo, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, MG.

SAMULSKI, D.M. (2002a). Teoria da Ação. Em: Samulski, D.M. *Psicologia do Esporte: Manual para a Educação Física, Psicologia e Fisioterapia* (pp.21-32). São Paulo: Manole.

GARGANTA, J. (2004). Conhecimento e Acção nos Jogos Desportivos. *Rev. Port. Ciênc. Desporto*, 4 (2), 55-56.

MAHLO, F. (1970). *O Acto Tático no Jogo*. Lisboa: Editora Compendium.

GRÉHAIGNE, J.F. e Godbout, P. (1995). Tactical knowledge in team sports from a constructivist and cognitivist perspective. *Quest*, 47 (4), 490-505.

MOURA, C. (2004) Aspectos Educacionais do Jogos Esportivos Coletivos: A Situação Problema como Estratégia para Procedimentos Pedagógicos. 55f. Monografia de graduação em Educação Física - Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas. Campinas.

MACEDO L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS N. C. (2000) Aprender com jogos e situações-problema. Porto Alegre: Artes Médicas Sul.

GRIFFIN, L.L.; MITCHELL, S.A.; OSLIN, J.L. Teaching sport concepts and skills: a tactical approach. Champaign: Human Kinetics, 1995.

KRÖGER, C.; ROTH, K. Escola da bola: um abc para iniciantes nos jogos esportivo. São Paulo: Phorte, 2002.

BAYER, C. (1986). La enseñanza de los juegos deportivos colectivos. Barcelona: Hispano Europea.

WEINECK, Jürgen. "Treinamento ideal." (1999).

GIMENEZ, Fernando Antonio Prado. Escolhas estratégicas e estilo cognitivo: um estudo com pequenas empresas. Revista de Administração Contemporânea, v. 2, n. 1, p. 27-45, 1998.

## CARTA DE ACEITE DO ORIENTADOR

**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA  
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

**TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO - TCC**

### Declaração de aceite do orientador

Eu, Sérgio Adriano Gomes,

declaro aceitar orientar o (a) aluno (a) Lucas Almeida dos Santos no trabalho de

conclusão do curso de Educação Física do Centro Universitário de Brasília –  
Uniceub.

Brasília, 03 de março de 2016.



\_\_\_\_\_  
ASSINATURA



**CARTA DE DECLARAÇÃO DE AUTORIA**

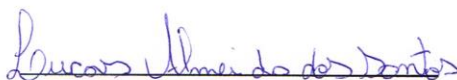
**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA  
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

**TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO - TCC**

**Declaração de Autoria**

Eu, Lucas Almeida dos Santos, declaro ser o (a) autor(a) de todo o conteúdo apresentado no trabalho de conclusão do curso de Educação Física do Centro Universitário de Brasília - Uniceub. Declaro, ainda, não ter plagiado a idéia e/ou os escritos de outro(s) autor(s) sob a pena de ser desligado(a) desta disciplina uma vez que plágio configura-se atitude ilegal na realização deste trabalho.

Brasília, 15 de junho de 2016.



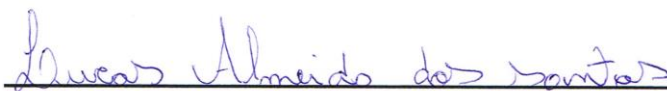
Orientando



**FICHA DE RESPONSABILIDADE DE  
APRESENTAÇÃO DE TCC**

Eu, Lucas Almeida dos Santos RA: 21396654 me responsabilizo pela apresentação do TCC intitulado Influência da Cognição no Desempenho de Modalidades Coletivas

no dia 15/ 6 do presente ano, eximindo qualquer responsabilidade por parte do orientador.

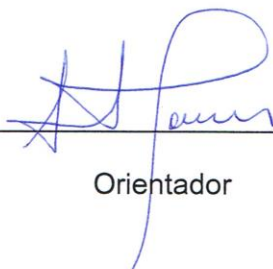
  
ASSINATURA



## FICHA DE AUTORIZAÇÃO DE APRESENTAÇÃO DE TCC

Eu, Sérgio Adriano Gomes venho por meio desta, como orientador do trabalho: Influência da Cognição no Desempenho de Modalidades Coletivas, autorizar sua apresentação no dia 15/06/ 2016 do presente ano.

Sem mais a acrescentar,



\_\_\_\_\_  
Orientador



## FICHA DE AUTORIZAÇÃO DE ENTREGA DA VERSÃO FINAL DE TCC

Venho por meio desta, como orientador do trabalho,  
Influência da Cognição no Desempenho de Modalidades Coletivas  
do aluno (a) Lucas Almeida dos Santos  
autorizar sua apresentação no dia 15/06/2016 do presente ano.

Sem mais a acrescentar,

  
\_\_\_\_\_  
Orientador

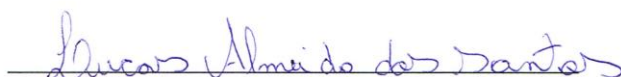


## AUTORIZAÇÃO

Eu, Lucas Almeida dos Santos

RA 21396654, aluno (a) do Curso de Educação Física do Centro Universitário de Brasília - UniCEUB, autor(a) do artigo do trabalho de conclusão de curso intitulado Influência da Cognição no Desempenho de Modalidades Coletivas, autorizo expressamente a Biblioteca Reitor João Herculino utilizar sem fins lucrativos e autorizo o professor orientador a publicar e designar o autor principal e os colaboradores em revistas científicas classificadas no Qualis Periódicos – CNPQ.

Brasília, 20 de junho de 2016.



Assinatura do Aluno

